

© 2020 M. Hoogeboom
Omslagontwerp: M.S. Hoogland
ISBN 978 94 641 8011 4

GG

Bespiegelingen over Videogames

M.S. Hoogland

Inhoudsopgave

GOOD GAME	7
Red Dead Redemption 2	11
Dishonored	25
The Division 2	35
Tetris	46
Bloodborne: The Old Hunters	54
Control	69
Ori and the Will of the Wisps	76
Death Stranding	84
Unravel	98
Layers of Fear	105
Celeste	110
Wolfenstein	118
The Last Guardian	130
What Remains of Edith Finch	136
Detroit: Become Human	141
Life Is Strange 2	148
Florence	154
The Last of Us Part II	159

GOOD GAME

Nadat ik eind 2019 had besloten een derde boek over videogames te schrijven, was een titel snel gevonden. Na *XP* en *DLC* kon ik het natuurlijk niet maken om opeens niet voor een afkorting te gaan (want stel je voor dat een volgend boek opeens wél makkelijk te vinden zou zijn in webwinkels), en GG was eigenlijk de enige bruikbare lettercombinatie die ik nog kon bedenken.

GG staat voor *Good Game* – goed gespeeld. Een beetje sportieve gamer dropt de letters in de chat na afloop van een online match tegen willekeurige, gezichtsloze tegenstanders, en in *Rocket League* is het zelfs een voorgeprogrammeerd commando dat je na een match invoert door twee keer op pijltje omhoog van je controller te drukken. Toegegeven, die dubbelklik is allang een automatisme, net als de combinaties voor ‘Nice shot!’ en ‘What a save!’ dit tijdens de potjes al snel werden, maar dan nog: als het zo makkelijk is om een zandkorreltje respect te uiten naar die onbekende wereldburger tegen wie je zojuist een computerspelletje hebt gespeeld, waarom zou je het dan laten? Zelfs trollen die me een hele wedstrijd lang bestoken met termen als ‘n00b’ (je lijkt wel een beginner), ‘ezzzzz’ (wij

vinden deze wedstrijd vrij eenvoudig) en ‘i fuk ur mom’ (ik wil je bij deze laten weten dat ik het bed deel met de vrouw die jou ter wereld heeft gebracht), presteren het soms nog om hun etterbakkerij na afloop af te toppen met die twee letters, waardoor ik uiteindelijk toch net iets milder over ze denk. In een tak van entertainment waar de meeste aandacht wordt opgeëist door de pestkoppen, seksisten en kleinzerige randdebielen die petitie starten wanneer een verhaalwending in een spelletje ze niet aanstaat, moeten wij weldenkende goedzakken het van deze kleine gebaartjes hebben. GG is de handdruk aan het net, de schouderklop onderweg naar de kleedkamer, en oké, soms is het ook de sarcastische speldenprik richting de streamer die in de eerste seconden van een boss fight een afgrond in rolt.

Het feit dat GG in de regel afrondend bedoeld is, valt meteen mooi samen met het idee dat dit m'n laatste gameboek is, het sluitstuk van wat je gerust een trilogie kunt noemen. Niet dat er nooit genoeg materiaal zal zijn om een vierde boek mee te rechtvaardigen, maar ik vind het altijd wel fijn als een franchise uit drie delen bestaat. Een begin, een middenstuk en een einde. Ik noem een *The Lord of the Rings*, een *Back to the Future*, *The Godfather*. Bovendien wil het nog wel eens misgaan als er voor de centen toch een vierde deel gemaakt moet worden, getuige filmfranchises als *Alien* en *Indiana Jones* en de voortreffelijke *Mass Effect*-games. Allemaal averechts uitgekakte pogingen om de magie van weleer te doen herleven – al vond ik *Mass Effect: Andromeda* stiekem lang niet zo slecht als ik had verwacht.

Dus, nou ja, beter laat ik het bij drie boekjes.

Aanvankelijk zou GG gewoon een derde boek met stukjes over videogames worden. Maar waar DLC een reeks weke-

lijkse blogstukken bundelde en zodoende een soort jaaroverzicht van 2018 werd, is dit boek tussen de regels door een soort quarantainedagboek geworden. Tijdens het herspelen van *Red Dead Redemption 2*, de game uit het eerste hoofdstuk, was COVID-19 weinig meer dan een gerucht uit China dat ongetwijfeld voor de lente alweer uit de kranenkoppen zou zijn verdwenen. Toen ik m'n playthrough onderbrak om me op *The Division 2* te storten (een game die zich toevallig afspeelt in een samenleving die door een virusuitbraak is verwoest), meenden m'n Britse medespelers nog altijd dat er niet zo veel te vrezen viel van dat veredelde griepje dat inmiddels Europa had bereikt. Echter, medio maart, zo rond de release van *Ori and the Will of the Wisps*, volgden de maatregelen zich in rap tempo op en brak een extreem onzekere, onwerkelijke periode van contactloze omgang en schrikbarende statistieken aan. Een perfecte tijd om je eens flink in videogames te verliezen – het medium kwam aan het begin van de 'soft lockdown' zowaar eens positief in het nieuws, want gamen bleek voor thuisblijvende tieners een prima manier om de dagen door te komen en op afstand sociaal contact te onderhouden.

Ergens had ik dit boek dus best als ondertitel *gaming in tijden van corona* kunnen geven, maar goed, de waarheid is dat ik de meeste van deze stukken toch wel zou hebben geschreven. Ja, veel van de beschreven spelervaringen zijn gekleurd door gevoelens en gedachten die er zonder de pandemie niet waren geweest, maar dankzij een treffend getimedede carrièreswitch zag m'n leven er dit voorjaar niet heel anders uit dan ik voor de lockdown had verwacht – oké, er werden minder handen geschud en het boodschappen doen werd dankzij de anderhalvemetermaatregel een soort 'real life' behendigheids spel op zich. Uiteraard waart

corona als een geest door deze bladzijden, maar in essentie draait het ook in dit boek weer gewoon om de games, met al hun kwaliteiten en gebreken.

Traditiegetrouw wil ik ook in deze hekkensluis nog even enkele mensen bedanken voor hun ideeën, inspiratie en interesse: James Mcghinny, Richard 'Skate' Simon, Nick Oosterman, Marte Nieuwenhuijsen, Kevin van Wonderen, David & Mirra, Angeliqve Grift en alle anderen die op wat voor manier dan ook hebben bijgedragen aan het plezier dat ik heb gehad bij het maken van deze boeken. Tevens een kleine shout-out naar de kijkers en contentmakers die het zo gezellig maken om me op streamplatform Twitch te begeven, en een iets grotere shout-out naar m'n vaste medespelers in dat vermaledijde *Rainbow Six: Siege*, die me zowaar wisten over te halen dat klotespel digitaal opnieuw te kopen nadat ik m'n originele schijf tegen de muur te barsten had gegooid (lang verhaal).

MH, juli 2020

Red Dead Redemption 2

Het komt nog maar zelden voor dat ik een game direct op de releasedag in huis haal. Tegenwoordig bespaar je met enig geduld al snel enkele tientjes, aangezien games al na enkele weken in prijs omlaag gaan – en zelfs dan is die vijftig euro mij doorgaans nog te gortig. Niet dat ik nu zeg dat games per definitie te duur zijn. Dat zijn ze allerminst, zeker wanneer je ze naast andere vormen van vermaak als bioscoopbezoeken en romans legt; een avondje naar de film of drie dagen doorbrengen met de nieuwe Herman Koch kost toch al gauw een derde van de prijs die je betaalt voor *wekenlang* vermaak in het oude Griekenland van *Assassin's Creed Odyssey*. Het is eerder zo dat ik, freelancer en schrijver van niche-lectuur, er nu eenmaal verstandig aan doe om niet elke nieuwe game voor de volle mep aan te schaffen. Daarnaast komt er bij de aanschaf van dure games een psychologisch fenomeen om de hoek kijken, het zogeheten BBWI-effect. Dat bestaat niet echt, ik verzin het nu ter plekke, maar het houdt in dat je bij het kopen van een videospelletje van zeventig euro toch vaak in je achterhoofd een stemmetje hoort dat zegt: “*Better be worth it!*” Helemaal wanneer datzelfde spelletje in de pers reeds onthaald

is als ware het de wederopstandig van de Here Jezus Christus zelf.

Gamerecensenten hebben het niet altijd makkelijk: een reviewer van de website Gamespot kreeg in 2013 karrenvrachten stont over zich uitgestort nadat ze het gore lef had getoond Rockstar Games' *Grand Theft Auto V* met een magere 9 te belonen (haar punt aftrek had ook nog eens te maken met morele bezwaren omtrent de portrettering van vrouwen in de game, wat haar in de ogen van menig gamer natuurlijk tot een hardcore SJW-sneeuwvlok maakte die subiet diende te worden gestenigd.) Ze leken hun lesje hierna wel te hebben geleerd, de heren en dames recensenten, want vijf jaar later werd de volgende game van Rockstar met vrijwel niets dan vijf sterren, tien en goudkleurige confetti overladen. De gamesmedia lag in de houdgreep, zo leek het, want de reviewers hadden nachtrust en een gezellig Postvak IN verkozen boven kopzorgen en doodsbedreigingen. Zij waren de cabaretiers, de populaire AAA-games de islam.

Bovendien werkte hun stortvloed aan lof ook nog: de hype was *real* en ik werd acuut bevangen door FOMO (en dat bestaat wel): de release van *Red Dead Redemption 2* was blijkbaar een historisch hoogtepunt in de geschiedenis van videogames en ik was als de dood er een seconde van te missen. Dat was allicht niet zonder risico: een volmaakt geachte game van zestig euro? *That double better be worth it!*

Toen ik aan *RDR2* begon, kwam ik vers uit m'n eerste playthrough van FromSoftware's *Bloodborne* (beschreven in het slothoofdstuk van m'n vorige boek, *DLC*). Die game draait – net als From's *Dark Souls*-trilogie – voornamelijk

om vaardigheid en gameplay, en bevat een narratief dat grotendeels verstopt zit in itembeschrijvingen en dus geen minuut van je tijd hoeft te kosten als je niet zo van de achtergrondjournalistiek bent. Nou, dan is de openingsakte van *RDR2* wel even een overgangetje, zeg. Als speler val je de game binnen tijdens de nasleep van een fout gelopen overval en maak je in log tempo kennis met de outlawbende van Dutch van der Linde (de antagonist uit de eerste *Red Dead Redemption*, waarvan deze game een prequel is). In die eerste paar uur wordt jou, spelend als outlaw Arthur Morgan, de gameplay uitgelegd in een tijdelijk onderkomen in het moeilijk begaanbare sneeuwgebied van de spelwereld, en breng je in het kader van ‘character building’ tijd door met verschillende bendeleden (waaronder John Marston, hoofdrolspeler uit de vorige game). Net als in *The Witcher 3* word je dus niet direct in de grote open speeltuin gegooid, maar mag je in een beperkte omgeving de besturing onder de knie krijgen. Goed, nu had ik daar veel langer voor nodig dan die paar uurtjes in de sneeuw, want qua controllerschema’s trekt Rockstar Games ook ditmaal weer geheel z’n eigen plan – elk knopje doet weer iets anders dan het in elke andere game doet, en binnen de game zelf doet het ene knopje soms ook ineens iets wat een ander knopje tot dan toe had gedaan. Daar komt bij dat je in *RDR2* enorm veel gedetailleerde handelingen kunt uitvoeren die je niet of nooit in andere games zag, dus het ‘internaliseren’ van de besturing was niet bepaald een koud kunstje. L1 voor ‘wheapon wheel’, met linkerstick naar je pistool en dan op R2 om te switchen naar je ‘sawed off’ en dan D-pad naar rechts voor een ander kogeltype en gelijk maar even schoonmaken met R3. Je zit soms echt Twister met je vingers te spelen. Vergissingen zijn ook snel ge-

maakt, al moet ik toegeven dat die ook vaak ontstonden door mijn onvermogen om links en rechts altijd even goed van elkaar te onderscheiden; een vriendelijke begroeting en een kogel in het gezicht bleken soms akelig dicht bij elkaar te liggen. Al met al wilden de controls van *Red Dead Redemption 2* nooit echt een tweede natuur worden. Paardje op en af ging prima, schieten was een eitje zodra ik doorhad dat je na het 'auto-aimen' even een tikje omhoog tegen je linkerstick moet geven voor een vlekkeloze 'headshot', maar spannende momenten verloren vaart dankzij lang gepieker in de 'item wheels' (oké, L1, dan R1 voor de items, stickje naar dat ene flesje daar rechts en dan alles afgaan met R2 tot ik iets vind wat m'n stamina-rondje vult), en tijdens het 'looten' van leeggeschoten kampjes moest ik veelvuldig rechts onder in beeld kijken om, staand op de juiste plek, de juiste handeling te kunnen verrichten. Het siert Rockstar dat ze de conventies van gaming overhoop willen gooien en van alles wat Arthur doet een fysiek uitgevoerde handeling willen maken, maar door hun game minder 'gamey' te maken werd ik alleen maar meer herinnerd aan het feit dat ik een game zat te spelen. Ter vergelijking: na een uurtje *Bloodborne* zit je zo instinctief op alle knoppen te rammen dat je vijanden te lijf gaat zonder je bewust te zijn van de afstand tussen scherm en controller. Maar goed, al die juichende recensenten repten vrijwel met geen woord over de omslachtige, eigenwijze besturing van *RDR2*, dus het zal wel aan mij gelegen hebben. Ik game pas 27 jaar, hè. Wat weet ik er nou van?

Goed, als de basics van de game je zijn uitgelegd, verruilt het Van der Linde-gezelschap de sneeuw voor de lentegroene Heartlands. Die trek per huifkar richting het eerste echte basiskamp vervult je met die hoopvolle verwondering

die vergelijkbaar is met de vuurtoren in *BioShock* of het verlaten van de Vault in *Fallout 3*. Stukje bij beetje verdwijnt de sneeuw en openbaart zich een weids, bergachtig landschap. *Hier kan ik straks gewoon allemaal héén*, denk je – de belofte van avontuurlijke verkenningstochten tussen verhaalmissies door. Als het nieuwe kamp eenmaal is opgezet, kan *RDR2* pas echt beginnen. Je kunt natuurlijk gelijk doorpakken met de verhaalmissies, die veelal volgens het volgende stramien verlopen: eerst kijk je tegen twee of meer paardenkoten aan terwijl je met een bendelid ergens heenrijdt en in dialoog wat context over de aanstaande missie krijgt opgediend, vervolgens stap je ergens af en volg je gedwee de regieaanwijzingen van de game zonder dat er ook maar een greintje creatief nadenken van je wordt verwacht, om uiteindelijk in een onvermijdelijke shootout te belanden en te paard te vluchten tot je compagnon zegt dat de kust veilig is. Net als in *GTA V* vormen de verhaalmissies in *RDR2* een keten van tutorials die jou nooit zonder zijwielletjes laat rijden, en waar afwijken van de uitgestippelde route uitmondt in ‘instafails’ die thuishoren in stealth-games uit de jaren negentig. Natuurlijk, *RDR2* wil een film zijn en een film heeft een regisseur nodig, maar het dwingende handje vormt vaak een frustrerend contrast met de vrijheid die je buiten het verhaaldeelte ervaart. Bovendien worden je prestaties na elke missie beoordeeld met een ‘medaille’, wat me dankzij het veelvuldig uitgereikte brons steeds weer het gevoel gaf dat ik m’n best niet had gedaan; soms had ik een missie sneller moeten afronden, dan weer had ik te weinig headshots gemaakt. Die kritiek, want dat is het, zorgde er al snel voor dat ik me liever zonder bemoeienis ophield in het narratieve niemandsland tussen de missies.

Want zoals in elke openwereldgame is er buiten het verhaal om verschrikkelijk veel te doen in *RDR2*. Zo trok ik zelf graag de wildernis in om op de pakweg tweehonderd diersoorten van de game te gaan jagen. Best mindful, zo 1 op 1 met de natuur, dieren mollen met pijl en boog – of uit het water hengelen – en hun vlees in alle rust grillen bij je tentje. Natuurlijk gaat het wel eens mis, als je bijvoorbeeld je prooi verjaagt met een per ongeluk afgevuurd revolver-schot of vanuit het niets door een poema wordt gegrepen, maar verder is het jagen een uiterst meditatieve aangelegenheid. En terwijl je van habitat naar habitat trekt, vinden er genoeg ‘willekeurige’ gebeurtenissen plaats om de monotonie iets te doorbreken. Van klunzige Klan-leden tot hulpbehoevende jongedames, al freeroamend door de sandbox trekt bij tijd en wijle een plotseling stemgeluid je aandacht, zonder dat het hierbij aanvoelt alsof Rockstar bang is dat je je gaat vervelen. Nogal een verademing vergeleken bij de recente *Assassin's Creed*-delen, die je nog geen tien tellen laten paardrijden zonder je af te leiden met een agressief beest of een aanlokkelijk icoontje op de mini-map. In *RDR2* kan in elke ontmoeting bovendien een kort verhaaltje schuilen waarvan je zelf het verloop bepaalt; help je de ontsnapte gevangene door z'n ketenen stuk te schieten, jaag je – al dan niet per ongeluk – een kogel door z'n kop, of vang je hem met je lasso, sleep je hem te paard twee kilometer achter je aan en leg je hem uiteindelijk in een beekje om te zien hoe hij z'n hoofd boven water probeert te houden om niet te verdrinken? (Het klinkt misschien een beetje verontrustend, maar dat laatste vond ik echt een leuk detail.)

Als je echter dacht dat je in *Red Dead Redemption 2* ongestraft de belhamel kunt uithangen, heb je het mis. Waar

GTAV een speeltuin is voor sadisten met massamoordfantasieën, kan hier het allerkleinste kattenkwaad behoorlijk snel in de papieren lopen. Niet zelden onbedoeld, ook: al freeroamend passeerde ik een burger wiens paard er vandoor was gegaan. Ik besloot de man te helpen door het ros te vangen met mijn lasso, maar terwijl ik het dier naar z'n eigenaar terugbracht stapte ik kennelijk een centimeter buiten de toegestane looproute. Hierdoor meende de burger dat ik zijn paard aan het stelen was, waarop hij onmiddellijk het vuur opende. Goed, ik ben de beroerdste niet, dus schoot ik terug. Hij dood, natuurlijk. Nu bleek er toevallig dertig meter verderop een ruiter te rijden die terstond werd aangemerkt als 'witness' en mij besloot aan te geven bij de lokale autoriteiten (zo'n deugmens, weet je wel). Ik zat niet echt op een onderonsje met de sterke arm te wachten, dus ging ik er maar achteraan, trachtend de klikspaan eerst met woorden te ontmoedigen. Toen dat niets uithaalde probeerde ik een waarschuwingsschot te geven, waarbij de auto-aim van de game er voor de zekerheid maar gewoon een voltreffer tussen de schouderbladen van maakte. Zo zie je maar weer dat een helpende hand zomaar kan uitlopen in een dubbele moord. Of dan die keer dat ik een gewonde reiziger naar de dokter wilde brengen, maar luttele seconden te laat was; doordat de man achterop m'n paard het leven liet, was ik opeens een moordenaar en moest ik me een weg de stad uit zien te schieten. Of die keer dat ik na heel veel speurwerk een seriemoordenaar had gevangen, hem afleverde bij de sheriff en dankzij wat ongemakkelijk camerawerk twee keer op rij tegen de hulpsheriff aanliep; hoppa, zware mishandeling. Kon ik weer de wapens trekken. Ik bedoel, zelfs te dicht achter een vrouw de trap afdalen kan tot een bloedbad in de straten leiden – *true story*.

En die vervolgens af te betalen 'bounty' maar oplopen. Echt, het karakter van Arthur Morgan mag jou dan aanmoedigen om een relatieve goedgezak uit te hangen, maar soms maakt de game je dat verschrikkelijk moeilijk.

De goedzakerigheid van Morgan wordt bovendien gespeeld met een 'honor'-systeem; je wel- en wandaden zijn van invloed op een balkje dat aangeeft hoe moreel verdorven je bent. Jouw positie op dat balkje bepaalt hoe de speelwereld op je aanwezigheid reageert, en met goed gedrag kun je zelfs exclusieve quests vrijspelen. Prima, zo'n systeem, maar noeste arbeid in het kamp (waarmee je je reputatie verhoogt) kan plotsklaps teniet worden gedaan door de escalerende misverstanden uit de vorige alinea. Elke misstap wordt bovendien begeleid met een rood icoontje en een bestraffende bel, een soort audiovisueel *foei!* richting jou als speler. Sta je twee tellen nieuwsgierig bij een raam waarachter een dronken stelletje ligt te vozen: *DUNG*. Doorzoek je de zakken van een burger die door een roedel wolven is vermoord: *DUNG* (alsof hij die zestig cent en die halve fles gin nog nodig heeft!). Niet alleen voelt het zo alsof het reilen en zeilen in de ruige VS van eind 19^e eeuw wordt beoordeeld langs de moderne maatstaf van goed en kwaad, ook is die audiovisuele notificatie een nogal 'computerspellerige' smet op een game die een filmische ervaring probeert te zijn. En in tegenstelling tot die eerder genoemde Mission Complete-medailles kun je deze bestraffende meldingen niet uitzetten. Menige spontane confrontatie of kruimeldiefstal werd derhalve ietwat ontsierd, alsof je van een biefstuk tracht te genieten terwijl zo'n preekveganist in je oor staat te fluisteren hoe verwerpelijk je wel niet bezig bent.